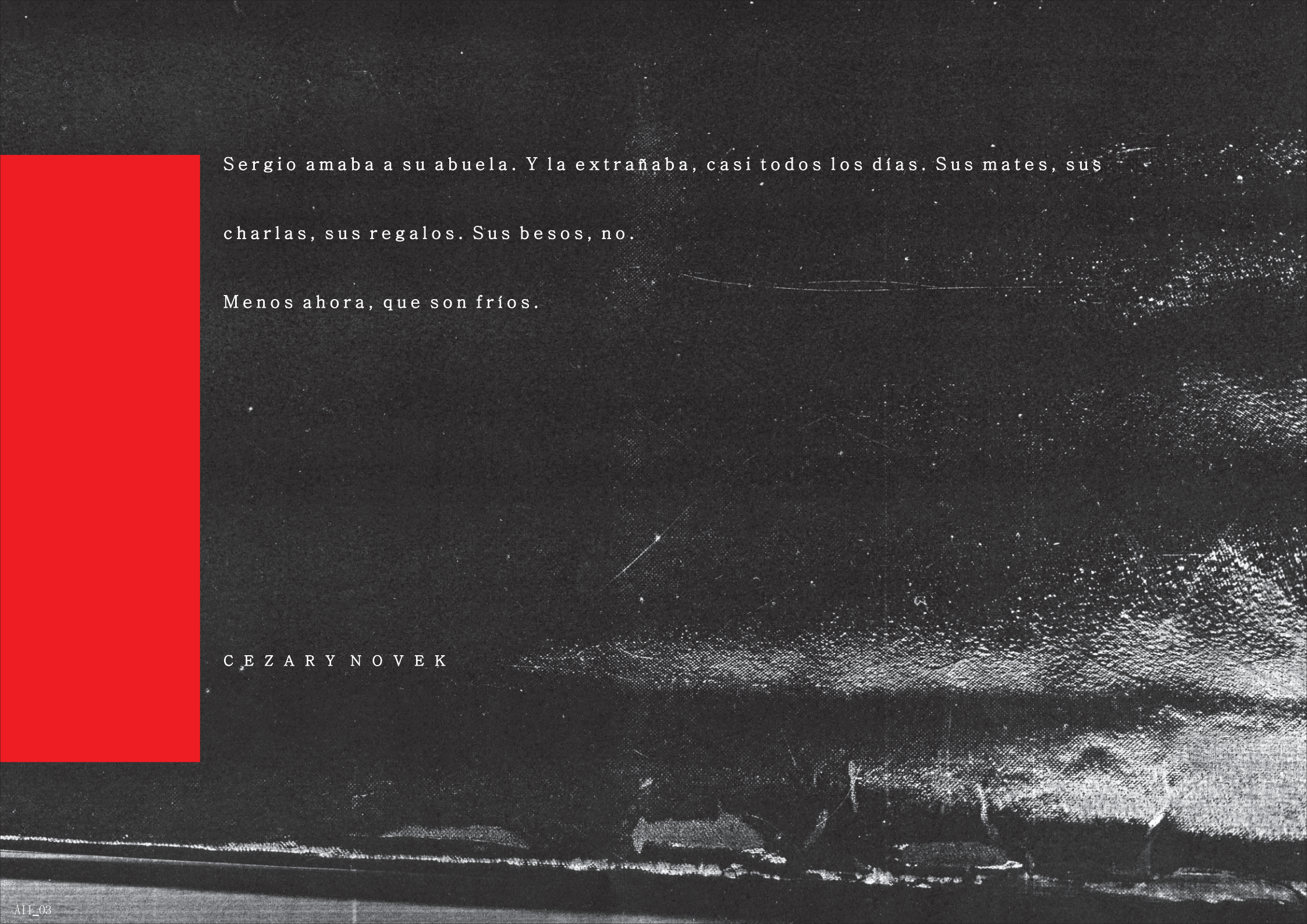
LAFARIUM
NORMAL
Alcatena

ANORMAL

II

AII_01

AII_02



Sergio amaba a su abuela. Y la extrañaba, casi todos los días. Sus mates, sus charlas, sus regalos. Sus besos, no.

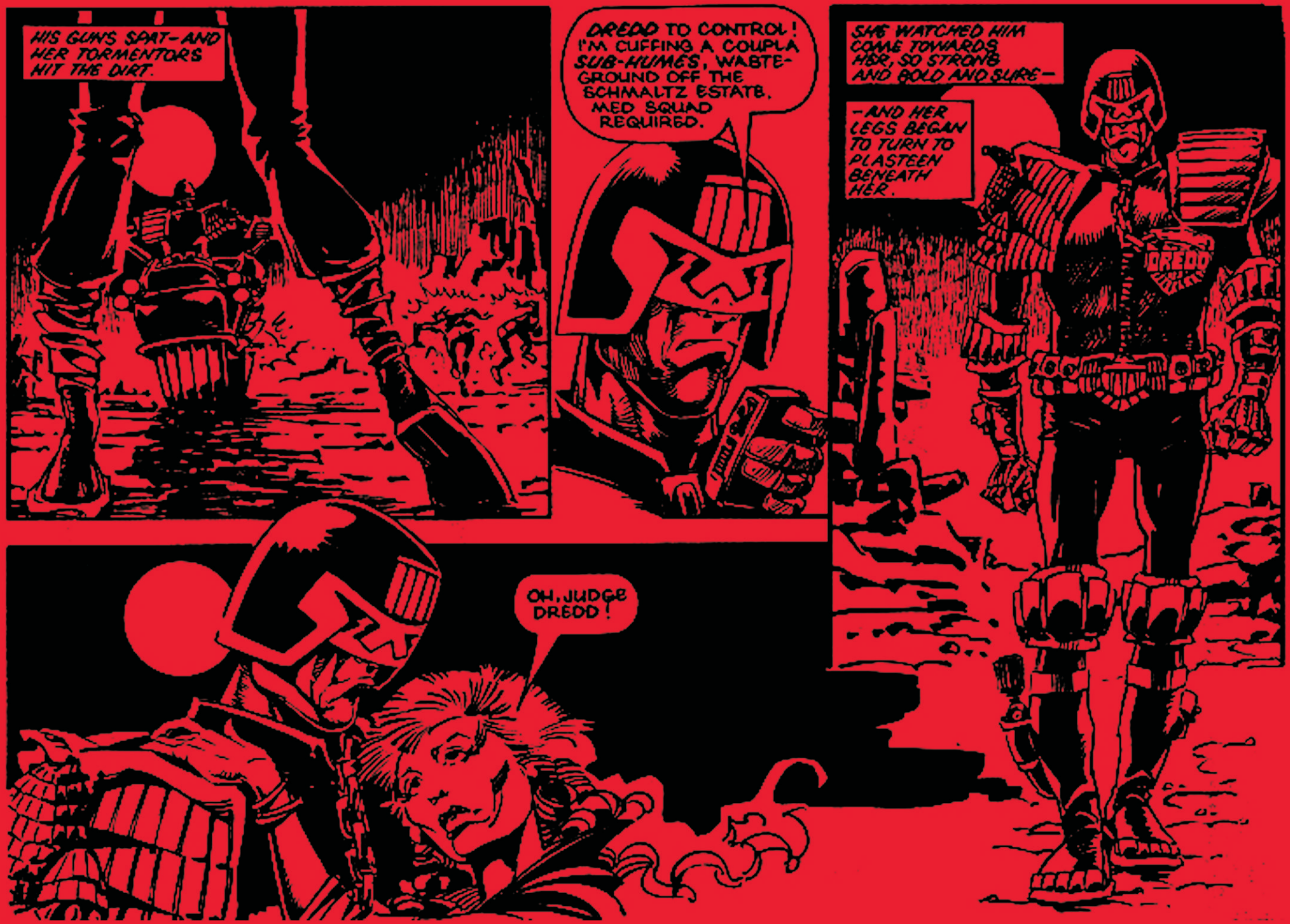
Menos ahora, que son fríos.

CEZARY NOVEK

PABLO PAZ

AIL_05

AII_06


HIS GUNS SPAT- AND HER TORMENTORS HIT THE DIRT.
DREDD TO CONTROL! I'M CUFFING A COUPLA SUB-HUMES, WASTE-GROUND OFF THE SCHMALTZ ESTATE. MED SQUAD REQUIRED.
SHE WATCHED HIM COME TOWARDS HER, SO STRONG AND BOLD AND SURE-
-AND HER LEGS BEGAN TO TURN TO PLASTEEN BENEATH HER.
OH, JUDGE DREDD!

# COSAS DEL FUTURO

## Hablando con Ian Gibson

# STUFF FROM THE FUTURE

## Talking to Ian Gibson

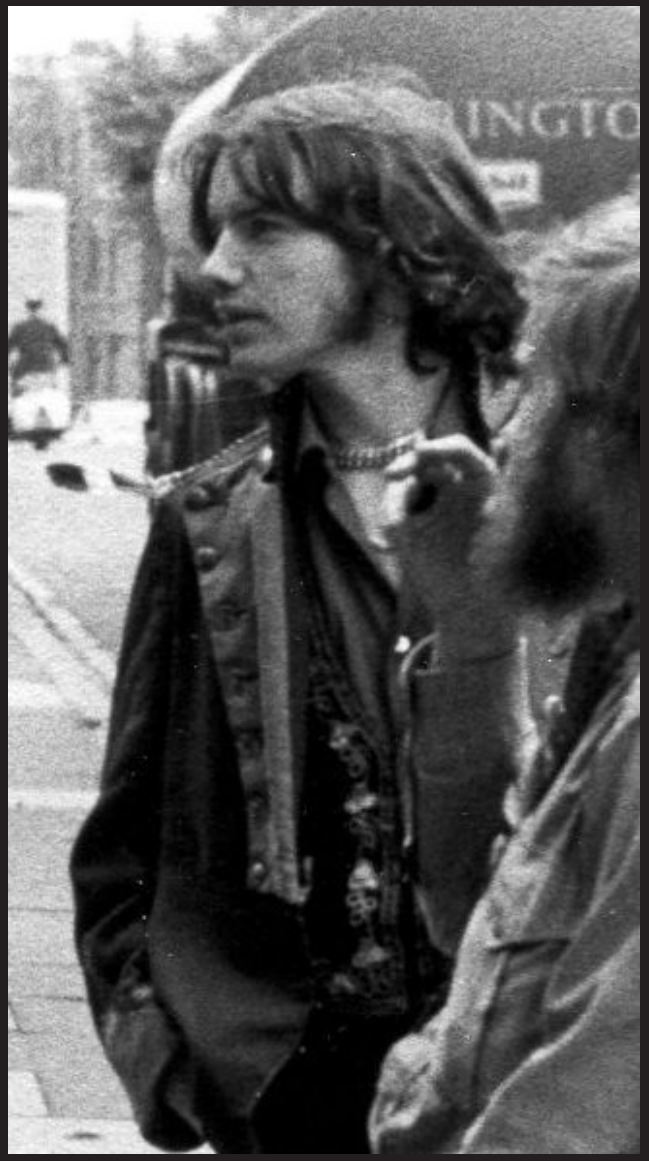
**On February 26, 1977,** a key event occurred in the world of comics: the British magazine 2000 AD arrived on the market. Since that emblematic date, and until the present, this publication has been in charge of giving space to characters and stories that challenge the limits, where the urban, the political and even the social criticism, were paired with science fiction as well as with fantasy. A magazine that suggested apocalyptic visions of more than probable futures like the one we're living right now.

Among the artists who sculpted the identity of 2000 AD, by dint of ink, sweat and tears, special emphasis must be placed on Ian Gibson. His art is dazzling, both for its lush imagination as well as for the harmony it conquers in the midst of large page compositions, with a ductile stroke, which makes the reader's cornea fall in love.

Kind and hasty, Gibson answered Lafarium's call, which from Buenos Aires radiated a series of questions to delve into the life and work of this artist.

**After so many years of professional career in comics, what things do you think have changed, improved or worsened in the profession?**

That's a tough one. Simple answer is



College days. Around 1966

**El 26 de febrero de 1977** ocurrió un hecho clave en el mundo del cómic: llega al mercado la revista británica 2000 AD. Desde aquella fecha emblemática, y hasta el presente, esta publicación se ha encargado de dar espacio a personajes e historias que desafían los límites, donde lo urbano, lo político e incluso la crítica social, se maridaron con la ciencia ficción así también con la fantasía. Visión apocalíptica, muy premonitoria del futuro en el cual nos encontramos, y otros que, probablemente, surjan más adelante.

Entre los dibujantes que esculpieron la identidad de 2000 AD, a fuerza de tinta, sudor y lágrimas, hay que hacer especial hincapié en Ian Gibson. Su arte deslumbra, tanto por su frondosa imaginación así como también por la armonía que conquista en medio de grandes composiciones de páginas, con un trazo dúctil, que enamora la córnea del lector.

Amable y presuroso, atendió el reclamo de Lafarium, que desde el Río de la Plata irradió una serie de preguntas para ahondar en vida y obra de este artista.

**Después de tantos años de recorrido profesional en el cómic, ¿qué cosas cree que cambiaron, mejoraron o empeoraron en la profesión?**

Esa es una pregunta difícil. La respuesta

competition from video games. Suddenly publishers were seeing their market collapse and went into a panic. One of their tactics was to flood the market, and I was involved in a DC version of that madness with the Millennium series. What they didn't seem to grasp is that quality usually wins. Instead they went cheap and cheerful and produced mountains of crap. I kept telling my DC editor that crap wouldn't sell. But their response was "We know our market!" What a friggin insult to the readers! :(

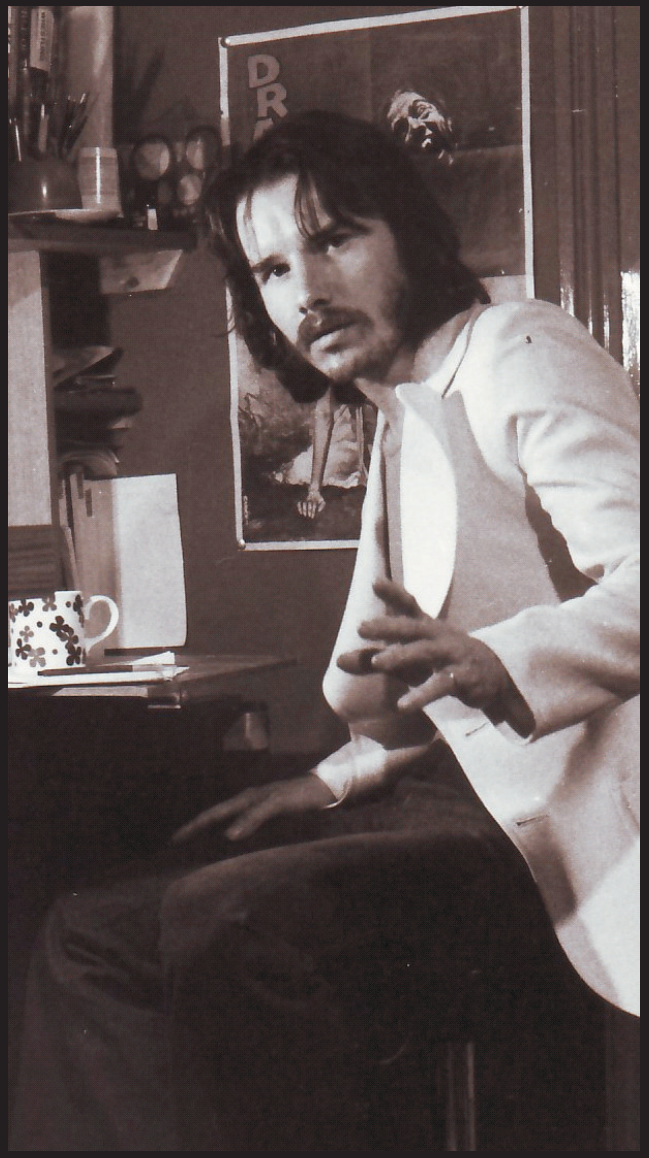
**Did you read comics as a kid?**

I rarely read comics. In my household they were considered a luxury that we couldn't always afford.

**What memories do you have of your first drawings?**

My first memories of drawing were at the age of about 7, filling pages with little stickmen cowboys and indians chasing across the paper. Probably because most of the old BW tv was of cowboy movies.

**Was it difficult to dedicate yourself to drawing? I mean, as a livelihood. In many cases artists confront their parents, because of the "danger" of trying to live from art. How**



In his room in London, where he shared a house with Steve Parkhouse and Annie Halfacree. Around about 1974.

simple es la competencia con los videojuegos. De repente, los editores vieron cómo su mercado se colapsaba y entraron en pánico. Una de sus tácticas fue inundar el mercado, y yo estaba involucrado en una versión DC de esa locura con la serie Millennium. Lo que no parecían entender es que la calidad suele vencer. En cambio, se volvieron baratos y alegres y produjeron montañas de basura. Le decía a mi editor de DC que esa basura no se vendería. Pero su respuesta fue "¡Conocemos nuestro mercado!" ¡Qué maldito insulto a los lectores! :(

**¿Era lector de historietas de niño?**

Casi nunca leía cómics. En mi casa se consideraban un lujo que no siempre podíamos permitirnos.

**¿Qué recuerdos tiene de sus primeros dibujos?**

Mis primeros recuerdos relacionados con el dibujo son de los 7 años, aproximadamente, llenando páginas con pequeños cowboys e indios que se perseguían a través del papel. Eso sucedía, muy probablemente, porque lo que se veía en la televisión en blanco y negro de aquel entonces eran películas de cowboys.

**¿Fue difícil dedicarse a dibujar? Digo, como**

**was it in your case?**

My folks wanted me to be an accountant! But, despite his wishes, my dad couldn't help himself, and drew a cute little cartoon strip called Willie the Worm to entertain me and my sister. My mother used to draw still life images of flowers, but not all that well. At my grandparents' house there were traditional Scottish scenes of Stags at bay in the hills, painted by a great uncle. And my dad even worked on illustrations for his company's events. So the idea of being an accountant never really took hold! ;)

**What were your first professional publications? Do you remember how it felt to see your first work published?**

My first work was for a series of little pocket library books of Horror. My agent tried to get me into IPC girls' magazines. But the editor decided that my girls looked too skinny. So we turned to horror, almost as a training ground, as there was no Sci Fi being printed in the UK in the early 70's. And I think there was mostly a sense of relief that I could get paid to draw!

**How was your entrance in 2000 AD?**

I'd worked with John Wagner while he was editor of Valiant and he asked me to draw his Death Wish series. I was reluctant as I don't

"Just learning my strade with the help of this beautiful lady who was the Editor of Williams Forlags love stories"

**medio de vida. En muchos casos los artistas enfrentan a sus padres, por el "peligro" de intentar vivir del arte. ¿Cómo fue en su caso?**

¡Mis padres querían que fuera contador! Pero, a pesar de sus deseos, mi padre no pudo evitarlo, y dibujó una linda tira cómica llamada Willie el Gusano para entretenernos a mi hermana y a mí. Mi madre solía dibujar imágenes de flores en naturalezas muertas, pero no muy bien. En casa de mis abuelos había escenas escocesas tradicionales de Stags at bay in the hills, pintadas por un tío abuelo. Y mi padre incluso trabajaba en ilustraciones para los eventos de su compañía. ¡Así que la idea de ser contador nunca prosperó! ;)

**¿Cuáles fueron sus primeras publicaciones profesionales? ¿Recuerda lo que sintió al ver publicado su primer trabajo?**

Mi primer trabajo fue para una serie de libros de bolsillo de la biblioteca de terror. Mi representante trató de meterme en las revistas de chicas que publicaba IPC. Pero el editor concluyó que mis muchachas se veían demasiado flacas. Así que pasamos al terror, que funcionó casi como un campo de entrenamiento, ya que no se imprimía ciencia ficción en el Reino Unido a principios de los 70. Y creo que fue un alivio que me pagaran por dibujar.

like war stories. But, as the saying goes, 'I needed the money!' So, when he and Pat Mills launched 2000AD my agent took my old sample pages from my amateur days in the 60's and they approved. So they gave me a Dredd story about the Robot wars and it went on from there.

**How did "Robo-Hunter" come about?**

Robo-Hunter came about directly because of the robots I drew in the Dredd robot wars series. John liked my take on droids, so he wrote the story for me. But as I was still on the moon with Luna marshal Dredd, the editors gave the start of the saga to Jose Ferrer. Then they phoned me up one day to say 'Oooops!' I said, 'no worries'. Just throw that stuff away and I'll start the story fresh. But they said, 'We paid for this stuff! Can you please just 'fix' it?' I demanded that I do a two page intro and did minimal changes to Jose's work. And we rolled on from there.

**There is something very dynamic in your page layouts, besides an intense overflow of imagination, how do you usually start an assignment? Do you usually sketch a lot in pencils, or do you solve it by inking?**

One of my early influences was Victor de la Fuente; not for his drawing style, but for his story telling and the perfection of his page

Gradually, Ian became a full time illustrator after working on Dredd and Halo Jones.

**¿Cómo fue su entrada en la 2000 AD?**

Trabajé con John Wagner cuando era editor de Valiant y me pidió que dibujara su serie Death Wish. Yo estaba bastante reacio, porque no me gustan las historias de guerra. Pero, como dice el dicho, "¡Necesitaba el dinero!". Así que cuando él y Pat Mills lanzaron la 2000 AD mi representante tomó mis viejas páginas de muestra, de mis días de aficionado en los 60, y las aprobó. Así que me dieron una historia de Judge Dredd sobre las guerras de los robots y continué desde ahí.

**¿Cómo surgió "Robo-Hunter"?**

Robo-Hunter surgió a raíz de los robots que dibujé para la serie de guerras de robots de Dredd. A John le gustó mi mirada sobre los droides, así que me escribió la historia. Pero cuando todavía estaba con la serie de Dredd en la Luna, los editores decidieron que José Ferrer comenzara con Robo-Hunter. Poco después me llamaron por teléfono, bastante alarmados, y dijeron: "¡¡Oooops!!", a lo que respondí: "No se preocupen. Descarten todo eso y dibujo la historia desde cero". A lo que respondieron: "¡Ya pagamos por este trabajo! ¿No lo podrías arreglar?". Así que les exigí una introducción nueva de dos páginas e hice cambios mínimos en el trabajo de José. Y seguimos desde ahí.

**Hay algo muy dinámico en sus puestas de página, además de un intenso desborde de**

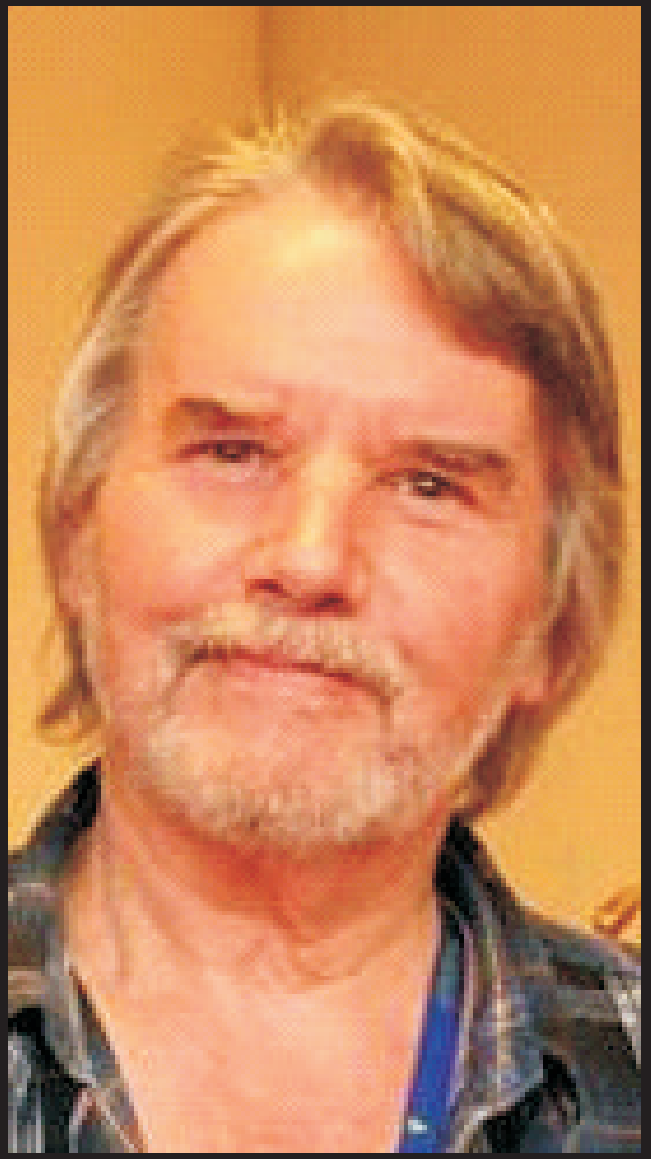
design. It showed me that you don't have to distort perspective and make silly panel shapes the way so many DC and Marvel artists were wont to do. At first I used to spend a lot of time designing the pages on a small scale in rough layouts to see the design more easily on the smaller scale, but my friend Jesus Redondo broke me of that habit when he saw my layouts for the immense prison droid on Verdus for Robo-Hunter and exclaimed 'So much work!' And later I saw him in action where he'd read the script, close his eyes for a moment, then just draw the panels as if he was tracing them in some mystic manner, without the hint of a mistake or error!

**When working on a cover, what elements do you think are fundamental to attract the potential reader?**

Design. Everything should be in the right place. Simple as that. Sadly not enough artists, if you can call them that, understand the principles of design.

**Tell me about Halo Jones, about how that character was born and your work with Alan Moore.**

I'd been pestering the editor of 2000AD to do a girl's story. I gave him a copy of Friday by Bobby Heinlein as an example of a real



In Opatia, Croatia. 2014.

**imaginación, ¿cómo suele comenzar un encargo? ¿Suele bocetar mucho en lápices, o más bien resuelve al entintar?**

Una de mis primeras influencias fue Víctor de la Fuente; no por su estilo de dibujo, sino por su forma de contar historias y la perfección de su diagramación de páginas. Me demostró que no hay que distorsionar la perspectiva y hacer formas tontas de viñetas como muchos artistas de DC y Marvel solían hacer. Al principio yo pasaba mucho tiempo dibujando las páginas en tamaño pequeño, con bocetos toscos, solo para ver cómo se vería la composición. Pero mi amigo Jesús Redondo me quitó ese hábito cuando vio mis diseños para el inmenso droide de la prisión de Verdus, en la serie de Robo-hunter y exclamó: "¡¡Tanto trabajo!!". Y más tarde lo vi a él en acción: una vez leído el guion, cerraba los ojos por un momento, y luego dibujaba las viñetas como si las estuviera trazando de una manera mística, ¡sin el menor indicio de error o equivocación!

**Al momento de trabajar una portada, ¿qué elementos cree usted que son fundamentales para atraer al potencial lector/comprador?**

Diseño. Todo debería estar en el lugar correcto. Tan simple como eso. Lamentablemente no hay suficientes artistas, si se les puede llamar así, que entiendan los principios del diseño.

female lead. I was frustrated that it seemed all the ladies portrayed in the pages were in reality just 'men with tits'! They had no real female characteristics in dialogue or action. He turned me down on the Friday suggestion. Maybe there were copyright issues? But eventually, one evening after a signing session in London, he came up to me and said: 'You've just done a long stint on Dredd and Robo-Hunter. What would you like to do next?' As I'd seen some of the Skizz story by Baikie and Moore I said I'd like to do a girl's story with Alan Moore. So he took me across the room and introduced us. I told Alan that I'd like a story that was more like real life, no thought bubbles, no explanatory panels floating in the air. I said 'I never see a sign on a lamp post saying: Ian is in for a big surprise, etc.' So he went away and came back a few months later declaring 'We have a winner! Girls, rockets and monsters!' So I went to visit him at his home and designed Halo right there sitting on his living room carpet. At first he thought of starting the adventure out in space where Halo discovers some mystery craft. I asked, 'but what is she about? What is her purpose?' He said 'escape'. So I responded with, then we need to know what she's escaping from. Her home? and the best way to show the reader what a society is like is to go shopping in it. I said 'Imagine if a shopping trip is more like a military expedition; the local store has burned to the ground, the supermarket has a hostage situation and there are terrorists in

Ian and his cats.

**Háblenos sobre Halo Jones, sobre cómo nació ese personaje y su trabajo con Alan Moore.**

Estuve molestando al editor de 2000AD para que hiciera una historia de chicas. Le di la novela "Friday" de Bobby Heinlein, como ejemplo de una protagonista femenina real. Me frustraba que pareciera que todas las mujeres retratadas en las páginas eran en realidad solo "hombres con tetas". No tenían características femeninas reales en el diálogo o la acción. Pues bien, el editor me rechazó la sugerencia de "Friday". ¿Tal vez había problemas con los derechos de autor? Pero una noche, después de una sesión de firmas en Londres, se me acercó y me dijo: "Acabas de hacer un largo trabajo con Dredd y Robo-Hunter. ¿Qué te gustaría hacer a continuación?" Como había visto algo de la historia de "Skizz" de Baikie y Moore, le dije que me gustaría hacer una historia de chicas con Alan Moore. Así que me llevó al otro lado de la habitación y nos presentó. Le expliqué a Alan que me gustaría una historia que se pareciera más a la vida real, sin globos de pensamiento, sin viñetas explicativas flotando en el aire. Explicité: "Nunca veo un cartel en un poste de luz que diga: Ian se va a llevar una gran sorpresa, etc". Así que se fue y volvió unos meses después declarando: "¡Tenemos un ganador! ¡Chicas, cohetes y monstruos!" Fui a visitarlo a su casa y dibujé a Halo allí mismo, sentado en la alfombra de su sala de estar. Al principio él pensó en comenzar la aventura en el espacio, cuando Halo descubre una misteriosa nave. Le pregunté: "Pero ¿de qué se trata? ¿Cuál es su

the mall'. Happily Alan took me up on that suggestion and book one was born! ;)

**Are you more comfortable working in black and white or colour? What narrative differences, if any, do you find in the two systems?**

Black and white is actually more work than colour. You have to 'suggest' colour and shade in black and white, whereas in colour you just do it ;)

**Is getting a drawing style in some way a prison, or is it simply the method of being easily recognized by readers?**

Really I don't have one style. My Halo isn't like my Dredd or my Robo-Hunter and definitely nothing like the Annie Droid series I did for the Times. But not that many people got to see that saga.

**You have worked hard on Judge Dredd, why do you think he still continues to fascinate readers so much?**

No clue. I must confess that I'm bored with Dredd. Maybe that's why John always gave me the silly stories to keep me entertained ;)

objetivo?" Alan respondió: "Escapar". Claro, pero necesitábamos saber de qué se escapaba. "¿De su casa?", inquirió Alan. Así que la mejor manera de mostrar al lector cómo es una sociedad es ir de compras en ella. Yo le dije a Alan: "Imagina si un viaje de compras es más como una expedición militar; la tienda local se ha quemado hasta los cimientos, el supermercado tiene una situación de rehenes y hay terroristas en el centro comercial". Felizmente Alan me aceptó la sugerencia y ¡nació el libro uno! ;)

**¿Se siente más cómodo trabajando en blanco y negro o en color? ¿Qué diferencias narrativas, si es que las hay, encuentran en ambos sistemas?**

El blanco y negro, en realidad, da más trabajo que el color. Porque tienes que "sugerir" el color y la sombra; mientras que en color simplemente lo pones y ya ;)

**¿Llegar a conseguir un estilo de dibujo es, en cierta manera, una cárcel? ¿O es simplemente el método para ser reconocido fácilmente por los lectores?**

Realmente no tengo un estilo. Mi Halo no es como mi Dredd o mi Robo-Hunter y definitivamente nada que ver con la serie de Annie Droid que hice para el Times. Pero no hay mucha gente que vaya a leer esa saga.

**How did the idea of taking up the universe of "Robo-Hunter" through Samantha Slade come about?**

I'd been approached by a games designer for Playstation who wanted to do a Robo-Hunter game. But Rebellion wanted an arm and both legs for the rights to the name. So we came up with the idea of Robo-Hunter's children... after all, he was a bit of a ladies' man. So we dreamed up a story where his daughter was the sensible one who always had to get his brother out of scrapes because he took after his dad! I designed the main characters and the chap presented the idea to Rebellion for approval. But again they wanted a fortune for the rights to anything related to Sam Slade. So the idea died. Only for a little while later Rebellion asked me to work on an Alan Grant series about Sam Slade's granddaughter. Coincidence?

**What projects are you currently working on?**

I have my Lifeboat series started. But have only managed the first book due to health problems.

**Usted ha trabajado mucho a Judge Dredd, ¿por qué cree que todavía continúa fascinando tanto a los lectores?**

Ni idea. Debo confesar que estoy aburrido de Dredd. Tal vez por eso John siempre me dio las historias tontas, como para mantenerme entretenido ;)

**¿Cómo surgió la idea de retomar el universo de "Robo-Hunter" a través de Samantha Slade?**

Un diseñador de juegos para Playstation se me acercó y quería hacer un juego de Robo-Hunter. Pero Rebellion quería un brazo y ambas piernas por los derechos del nombre. Así que se nos ocurrió la idea de los hijos de Robo-Hunter... después de todo, era un poco mujeriego. Así que ideamos una historia en la que su hija era la sensata que siempre tenía que sacar a su hermano de apuros porque se parecía a su padre. Creé los personajes principales y el tipo presentó la idea a Rebellion para su aprobación. Pero de nuevo querían una fortuna por los derechos de cualquier cosa relacionada con Sam Slade. Así que la idea murió. Solo por un tiempo Rebellion me pidió que trabajara en una serie de Alan Grant sobre la nieta de Sam Slade. ¿Coincidencia?

**¿En qué proyectos trabaja actualmente?**

Comencé con mi serie “Lifeboat”. Pero solo

**How would you like to be remembered in the distant future?**

When I was asked to do a cover for a 'fine arts' magazine, they also wanted me to write something about myself. I looked at the pompous drivel that other 'contributors' had written about how 'meaningful' their art was and wrote: "I draw stuff."

produje el primer libro, debido a problemas de salud.

**¿Cómo le gustaría que lo recordaran en un futuro distante?**

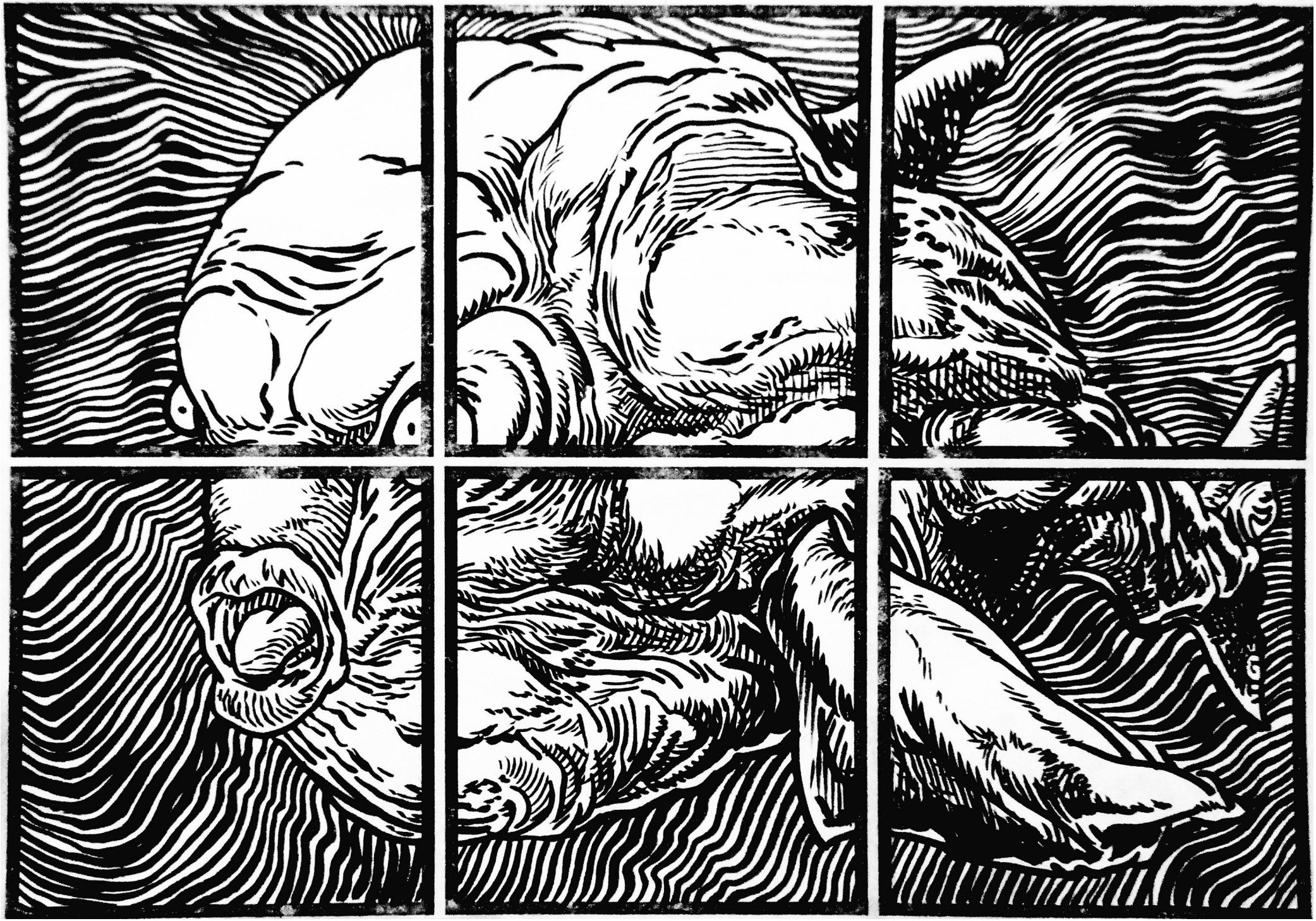
Cuando me pidieron que hiciera una portada para una revista de bellas artes, también querían que escribiera algo sobre mí. Miré las tonterías pomposas que otros "colaboradores" habían escrito sobre lo "significativo" que era su arte y escribí: "Yo dibujo cosas".

Un agradecimiento especial a Alfredo Retamar.

Tributo a Robo-Hunter por Jok

Tribute to Robo-Hunter by Jok

AII_19



FANTONI

What are you looking at?
¿QUE ESTAS MIRANDO?
OSCAR GRILLO

Arte Nuevo por un viejo antiguo

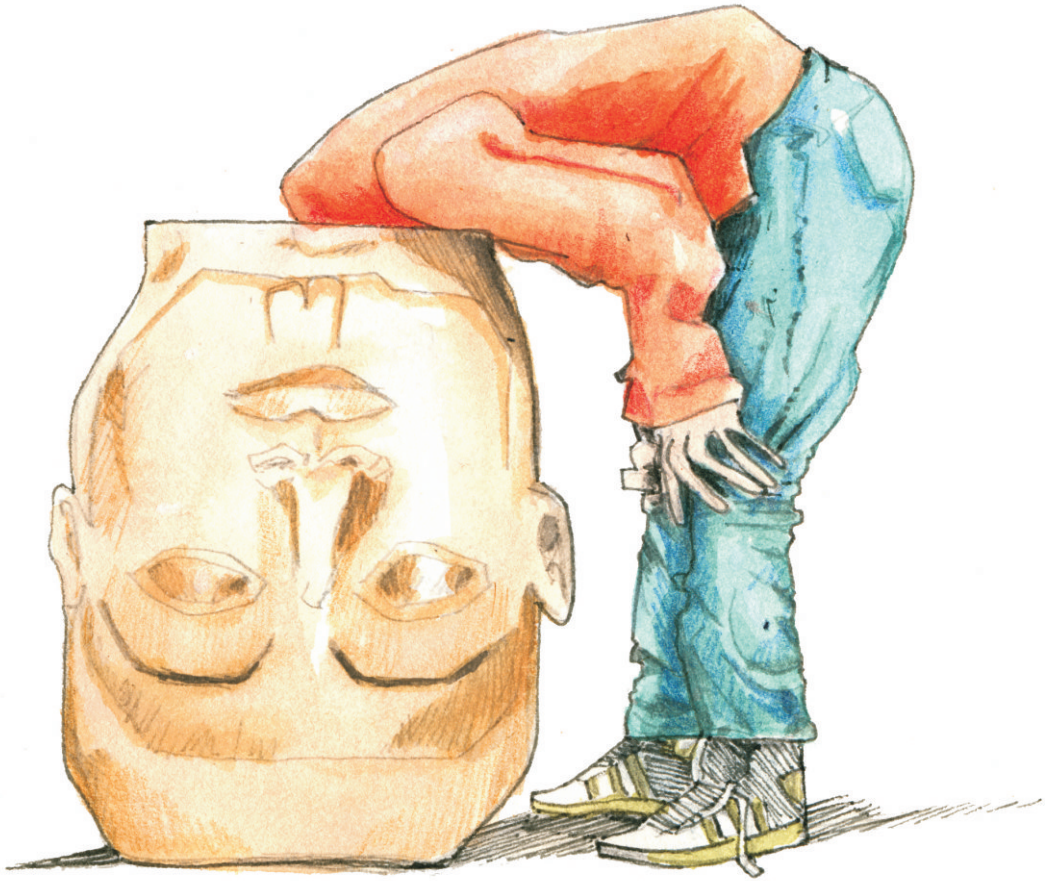
Tomishiro Megata-Traductor del Necromicon al Japones

AII_23

UNA TEMPORADA EN EL INFIERNO

Cara
Antigua
dibujada
por un
viejo
moderno

Eran los albores del siglo 21...
Había tantos pero tantos espejos...
Que uno solo podía cifrarse en la propia imagen...
Era el fin del mundo
Eran los espejos el enemigo más grande
S E B A D E C A R O

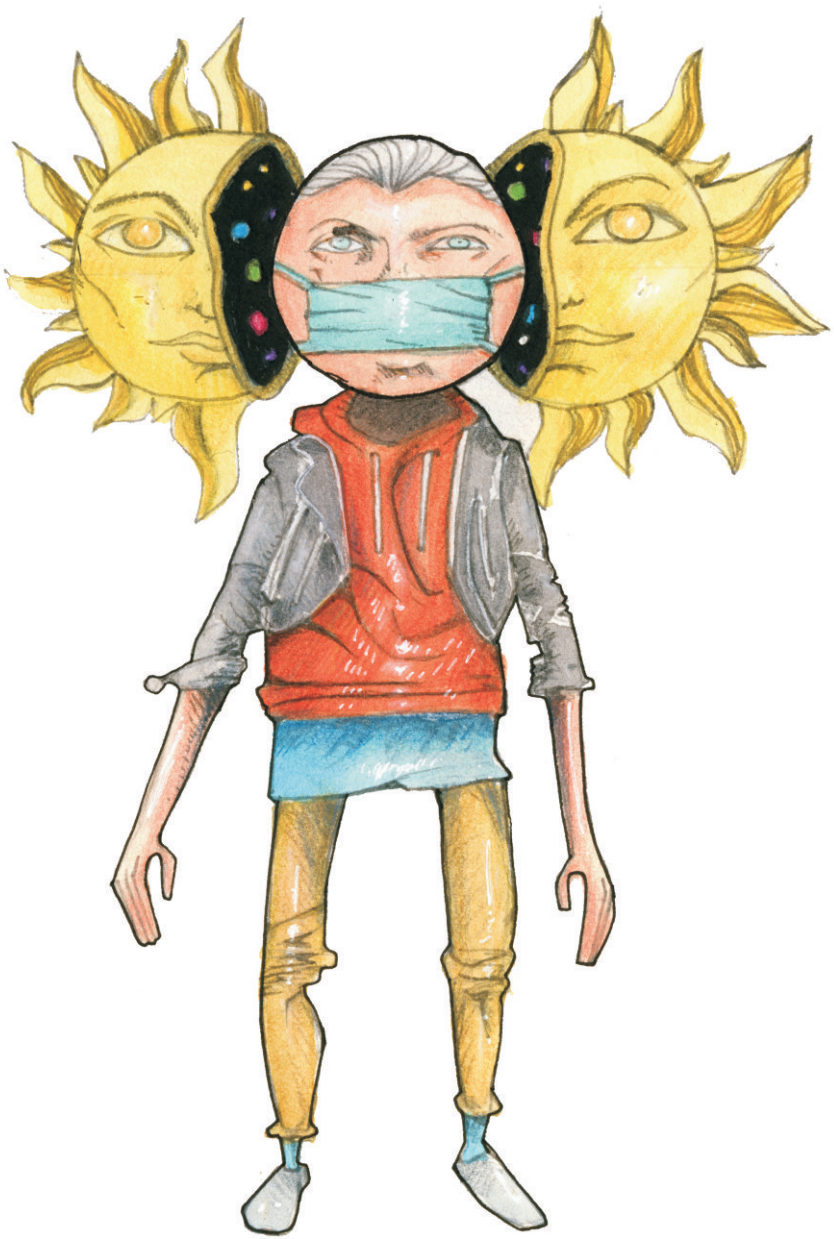


FABIÁN ARNALDI

@ARTISTA_PINDONGA

Tus córneas, mi escalpelo, bailemos.
PABLO STANISCI

GRMATEO



FABIÁN ARNALDI

Vuelve a florecer el bello culo de la momia romana, luego de mil años.

FANTONI

TOTO. 2020720.
TOTO
AII_35

## VISITAS

Me visitaron los muertos aquella noche. Eran rostros conocidos.

Vinieron a cobrarse todo lo que les hice en vida.

D A N T E  M I N E R V I

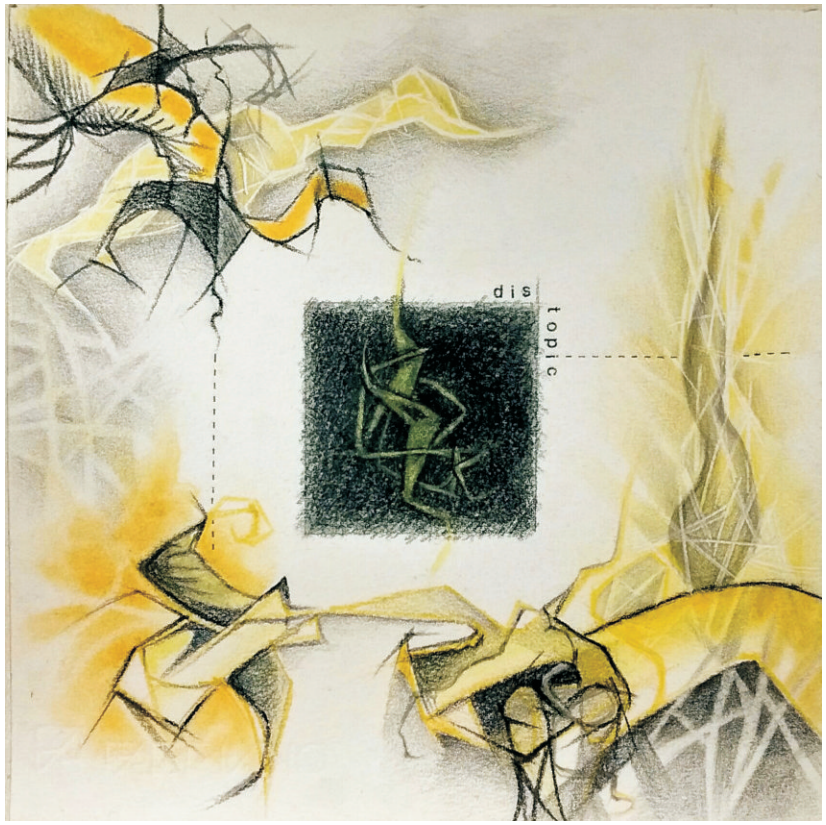
ROBERTA DE LAS PRADERAS

P A B L O P A Z

# LA MADRINA DEL DIABLO

¿Quién es
la Madrina del Diablo?
¿Quién apadrinó
con cariño al Malo?
¿Quién es
la comadre
de Tata Dios?
¿Quién es
más vieja
y más sabia
que el primer ser?
¿Por qué
habla quechua
sin saber
que existe
el latín?
Madre primera
madrina sin par
acompañas
a tu ahijado
hasta su destino final.
Cariño sin genes,
amor total,
salamanca
desafiante
al miedo
patriarcal.
Madrina de todos
quizás los sos,
o al menos
madrina de los pobres
marginados
de algún dios.

G A B R I E L  J U Á R E Z



@ M A R C E L A _ N I G R O _ A R T

Laura dibuja, borra, colorea. Le cuesta captar la expresión.

Dentro del frasco, su hermanito hace morisquetas.

CEZARY NOVEK

A11_42

Gabriela Chaves/ julio 2020

Lo estábamos esperando, señor cazador.

Pase sin rodeos  a nuestra casa, su inminente amistad nos deleita.

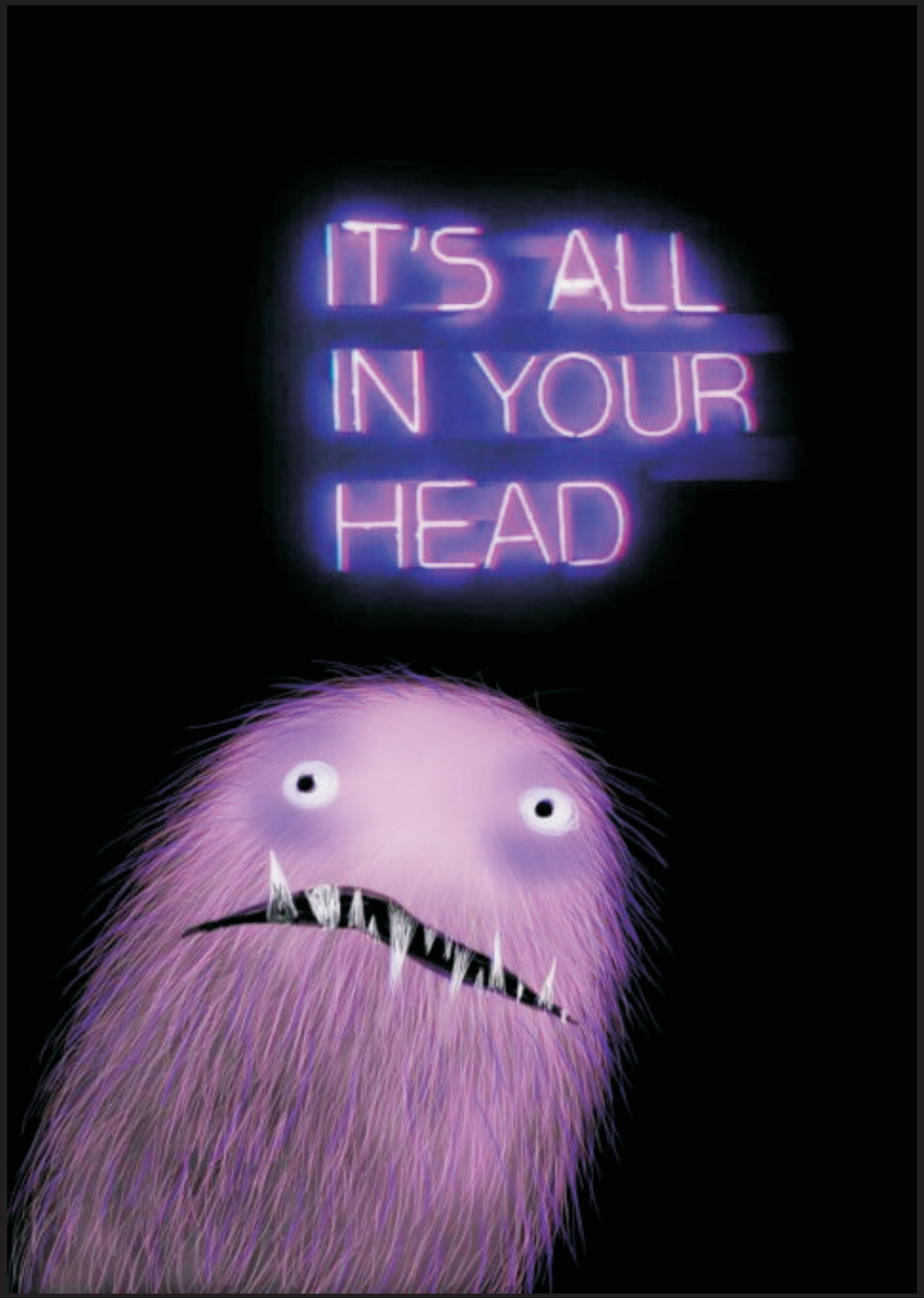
Las flores del jardín están silbando.

GABRIELA CHAVES

@MRPASTENAKA

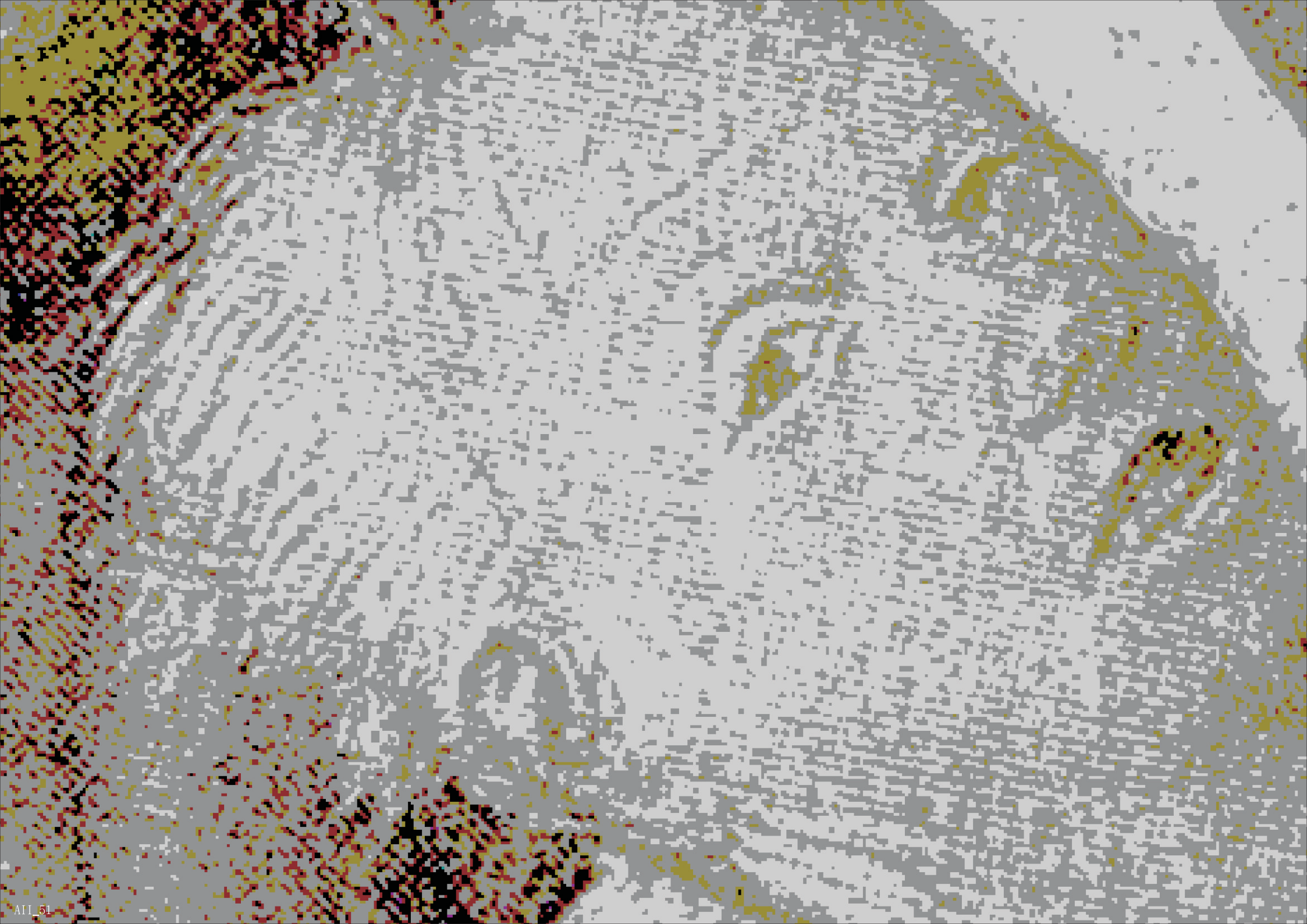
REGIE SATANA AVE SATANA
HEILSATAN
PABLO STANISCI

G R M A T E O



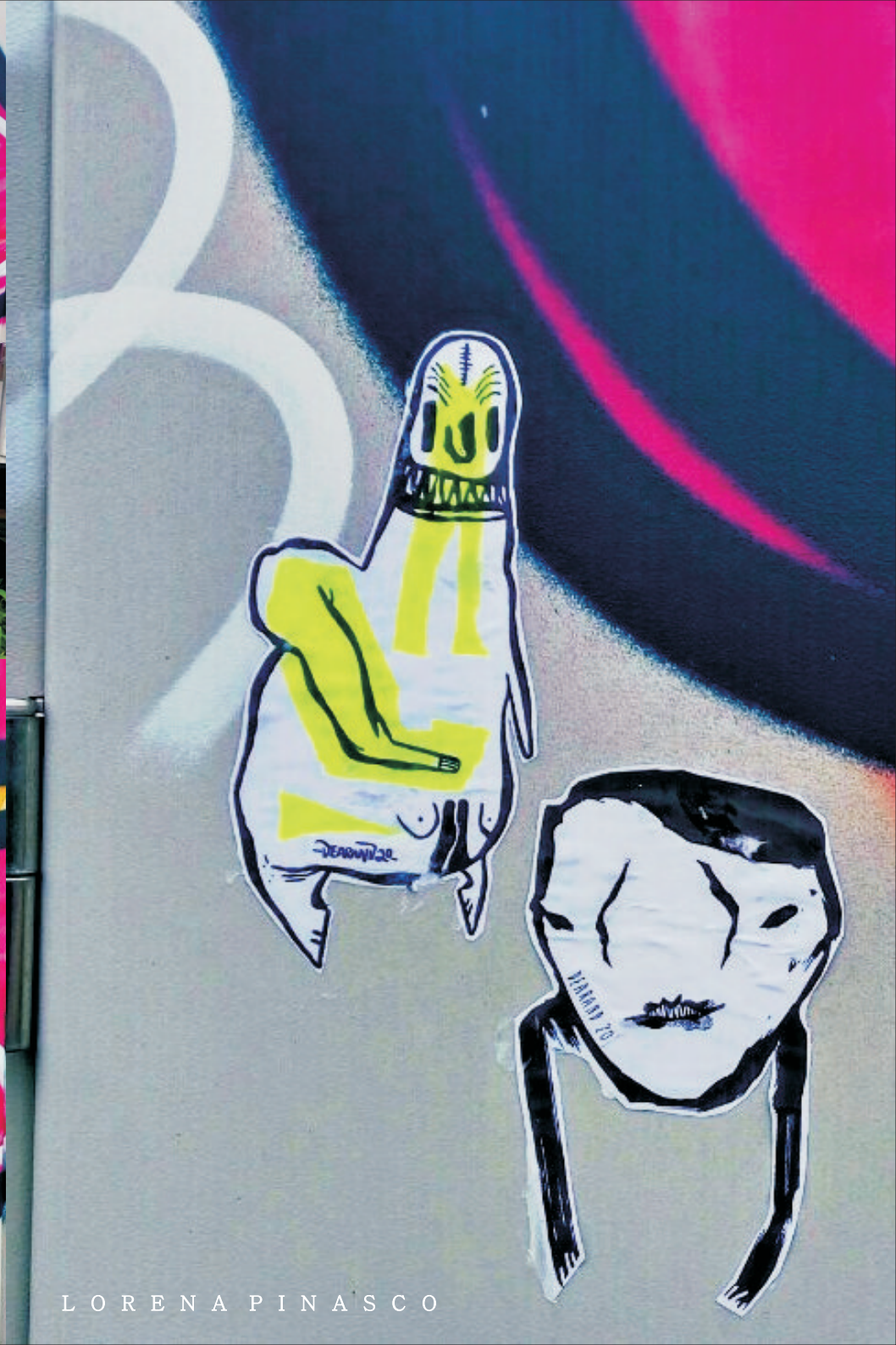

LORENA PINASCO

T O T O


AII_51

ROBERTA DE LAS PRADERAS

El encanto se consume
entre el fin de la demencia y el despertar de la cordura.
PABLO IGLESIAS (PRYSMA)



LORENA PINASCO

Fue entonces cuando comenzó la danza macabra
de la muerte, la selva les arrojaba obstáculos.
Al recorrido silenciosode flechas envenenadas
disparadas desde las sombras del día y de la
noche se sumaban las niguas que les comían
los pies, las culebras ponzoñosas, el sigiloso andar
de los alacranes, las anguilas eléctricas, los cocatrices,
las enfermedades tropicales, como el escorbuto,
la disentería, las fiebres de las ciénagas producían
grandes estragos en las tropas. Y cuanto más
avanzaban en la noche de sus desventuras se
encontraron con un enemigo inesperados,
el fuego destruyo las piaras y las vacadas, el hambre
comenzó cuando las provisiones se acabaron.
Los aventureros con terquedad ibérica comían hierbas,
gusanos y murciélagos y cuando la desesperación de la
hambruna se transformo en muerte recurrieron a comerse
la carne de los caballos que fallecían por el camino.
Dos años después con la armada diezmada por el fuego,
las deserciones, el hambre, los crímenes, los sabotajes
y las traiciones, regresaron al Puerto de Santa Marta
64 españoles, cuatro indios y 18 caballos.

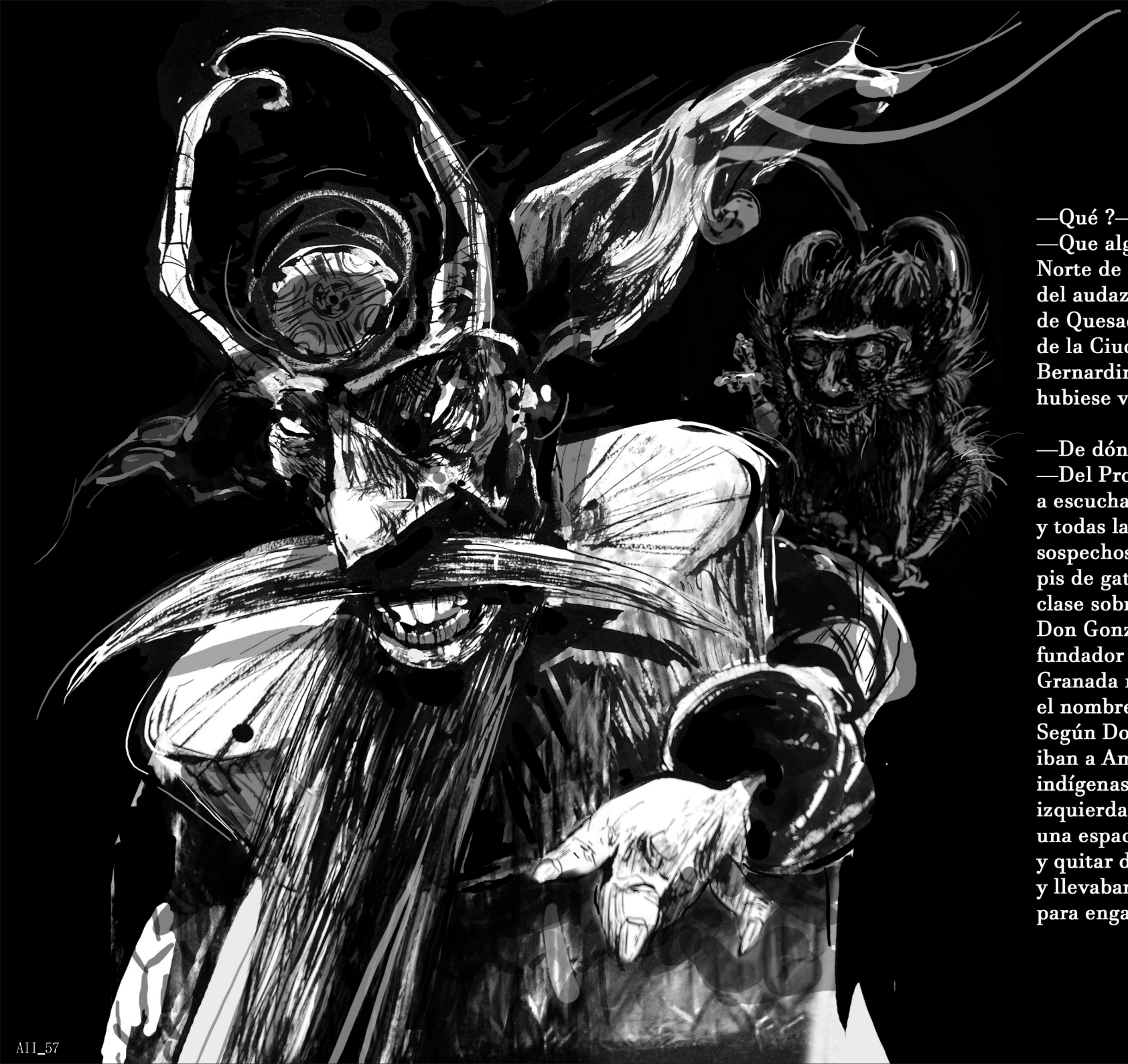
Los conquistadores nunca entendieron que los indios
habían inventado la leyenda para liberarse de la amenaza
que representaban los españoles, quienes habían ll[illegible]
con la cruz y la espada a sembrar el odio y saquear.

—Como se las arreglaron con la libido?
—No se las arreglaron. Posiblemente no había
tiempo para entretenerse la urgencia de sobrevivir
les ocupaba toda la vida.

MARIO FLECHA / PIERO PIERINI

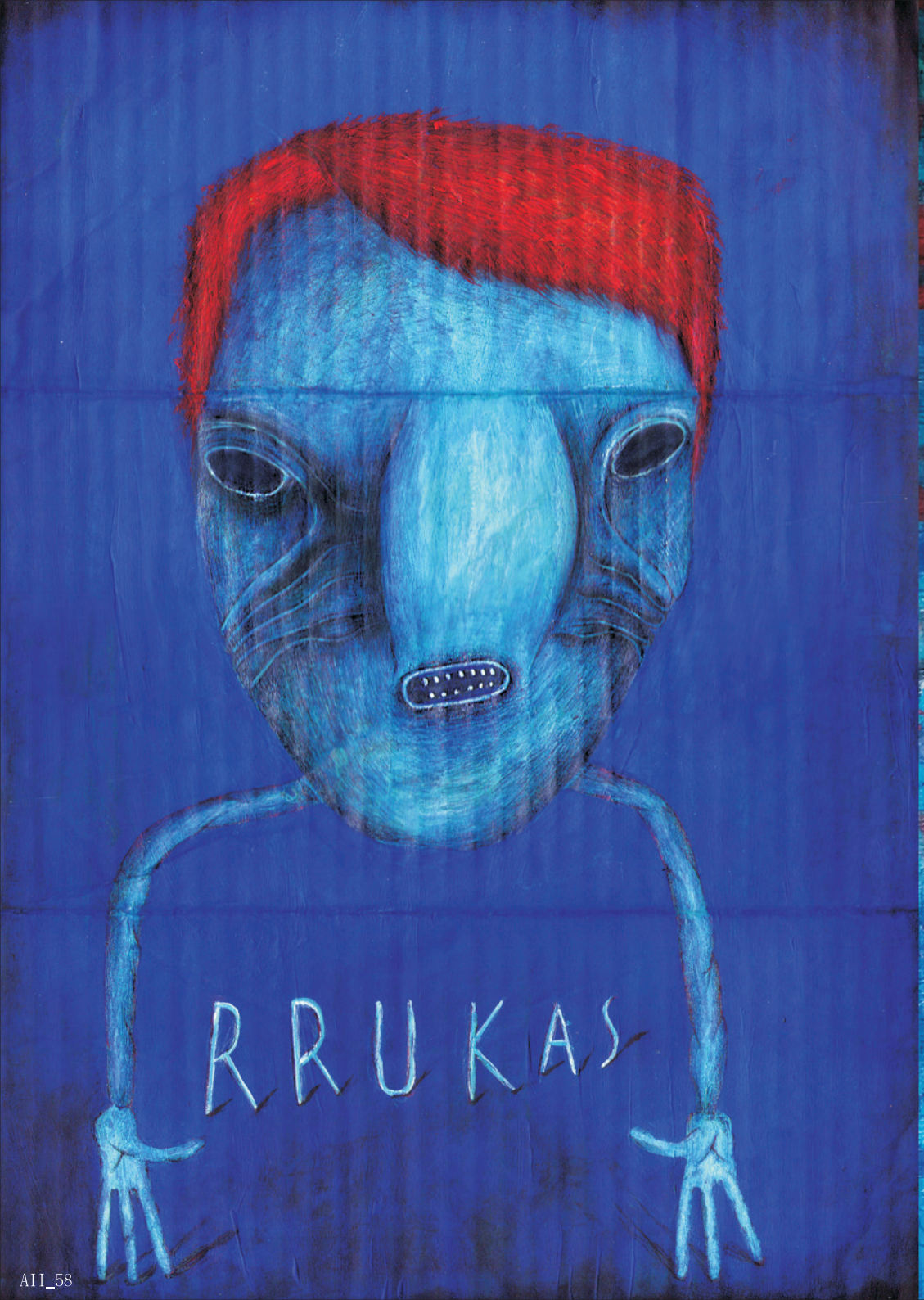
...”Los Conquistadores marcharon nuevamente hacia el espejismo que era la leyenda de la Ciudad del Dorado cuyo origen data del siglo XVI, cuando los genocidas españoles tuvieron noticias de una ceremonia en la cual el rey de los Muiscas se cubría el cuerpo con polvo de oro y realizaba ofrendas a la laguna de Guatavita.
Al mando de Gonzalo Ximenes de Queixada i Ribera partieron
del puerto de Santa María en el mar Caribe,
500 españoles,1500 indígenas,
8 curas, 800 cerdos, 600 vacas
y varios bergantines.”

Los rayos solares se filtraba entre los árboles reflejando doradas proyecciones sobre
la superficie infinita de la tierra sembrada de hojas muertas y ramas quebradas.
La humedad se elevaba con un olor arcaico, los tacos de las botas se hundían en el fango.



—Qué ?—preguntó Bernardino asombrado.
—Que alguna vez fantaseé con viajar al Norte de Sud América, siguiendo los pasos del audaz Don Gonzalo Ximenes de Quesada i Ribera quien fue en busca de la Ciudad del Dorado.
Bernardino me miraba como si yo me hubiese vuelto loco.

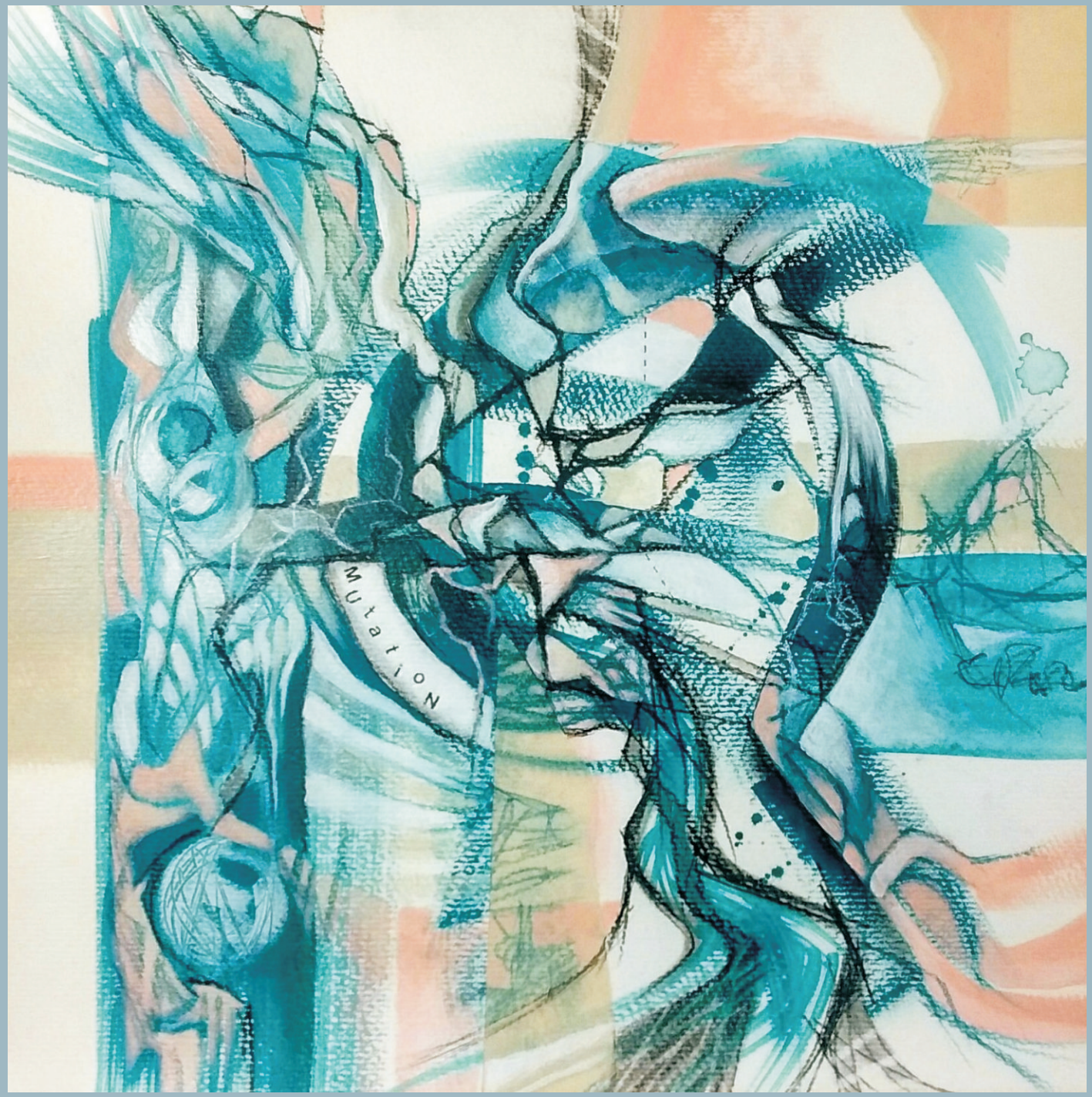
—De dónde sacaste ésta historia?
—Del Profesor Tarsio. Nos reuníamos a escuchar sus disertaciones sobre todo y todas las cosas en un tugurio sospechoso con olor a alcohol y pis de gato. Hace tiempo nos dio una clase sobre las aventuras de Don Gonzalo Jimenes de Quesada i Rivera, fundador de la Nueva Ciudad de Granada más tarde re bautizada con el nombre de Santa Fe de Bogotá.
Según Don Tarsio los conquistadores iban a América esclavizando a los indígenas con una bolsa en la mano izquierda para llenarla de oro, una espada en la otra para intimidar y quitar del medio a los que se oponían y llevaban colgadas en el pecho un rosario para engañar a los inocentes.


RRUKAS

@ARTISTA_PINDONGA

AII_59

GRMATEO




@MARCELA_NIGRO_ART

Me cansé de mi cuerpo.

Quería ser otra. Así que fui otra.

Robé el cuerpo de mi amiga más linda.

Me agregué un brazo en la espalda. Y una cabeza en las nalgas.

¡Ahora sí me siento a gusto!

En el pueblo me odian. "¡Demonio! ¡Diablo!", grita el cura. Me arroja hostias.

No me importa lo que piensen.

A mi me gustan las motocicletas y los sábados de súper acción.

DEARAND / JULIÁN MONO

PABLO PAZ

LAFARIUM

DIRECTOR ANORMAL

Diego Arandojo

COLABORAN CON ANORMALIDAD

Quique Alcatena (gracias por la portada), Manuel Rivas Pintos, Cezary Novek, Pablo Paz, Jok (gracias por la ilustración tributo), Jorge Fantoni, Oscar Grillo, Seba de Caro, Fabián Arnaldi, Juan Manuel Menéndez, Pablo Stanisci, GRMateo, Yoel Novoa, Toto, Dante Minervi, Roberta de las Praderas, Gabriel Juárez, Marcela Nigro, Gabriela Chaves, Lorena Pinasco, Pablo Iglesias Prysma, Mario Flecha, Piero Pierini, Julián Mono, e Ian Gibson (thank you very much for the interview!)

© Los respectivos autores de textos e imágenes.

© De la presente edición, Lafarium.

Editado en el mes de agosto de 2020, en la ciudad de Buenos Aires, República Argentina.

“ MUERTE A LA NUEVA NORMALIDAD ”